

The image features a character named Bluestinger, a young man with dark hair and a purple t-shirt, holding a silver handgun. He is looking towards the viewer with a serious expression. The background is a dark, atmospheric scene with a glowing blue vertical beam of light and a large, glowing blue teardrop-shaped object falling from the sky. The overall aesthetic is that of a classic action video game.

BLUESTINGER™

MANUEL D'UTILISATION

ACTIVISION®

AVERTISSEMENTS: A lire avant d'utiliser la console Sega Dreamcast.

ATTENTION

Tous les utilisateurs de la console Sega Dreamcast doivent lire le mode d'emploi du logiciel et de la console avant de les utiliser. Il est recommandé à un adulte de lire les manuels avec le(s) mineur(s) qui utilisera(ont) la console Sega Dreamcast.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes, comme des programmes de télévision ou des jeux vidéo. Ces pertes de conscience peuvent se produire alors même que la personne n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été sujette à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté les symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation de la console Sega Dreamcast. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si le joueur présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, **IL DOIT IMMEDIATEMENT CESSER DE JOUER ET CONSULTER UN MEDECIN.**

Pour réduire le risque de voir survenir ces symptômes, le joueur doit respecter les règles de sécurité préconisées dans le cadre de l'utilisation de la console Sega Dreamcast.

- Jouez à une distance raisonnable de l'écran de télévision (entre 1,5 et 2 mètres), c'est-à-dire aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 20 minutes toutes les heures, afin de bien reposer vos yeux, votre cou, vos bras et vos doigts, ce qui vous permettra de continuer à jouer confortablement.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour éviter les dommages personnels et matériels ainsi que les dysfonctionnements du produit, suivez les instructions suivantes :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus au moment où vous voulez le retirer.
- Le GD-ROM Sega Dreamcast a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console de jeu Sega Dreamcast. Ne tentez pas de l'utiliser sur un autre système que la console Sega Dreamcast, et en particulier dans un lecteur de CD-ROM.
- Protégez votre disque des traces de doigts et de la poussière.
- Évitez de plier votre disque. Sa surface ne doit comporter ni traces de doigts, ni rayures.
- N'essayez pas d'agrandir l'anneau central du disque. Ne tentez pas d'utiliser un disque fendu, altéré ou réparé avec de la bande adhésive.
- N'écrivez pas et ne collez rien sur la surface du disque.
- Conservez votre disque dans son emballage d'origine et entreposez-le à température ambiante, à l'abri de l'humidité.
- N'exposez pas le disque à une lumière trop forte et ne le laissez pas à proximité d'une source de chaleur.
- Pour nettoyer votre disque, utilisez une solution nettoyante pour lentilles et un chiffon doux et sec. Essuyez-le avec précaution en partant du centre et en allant vers le bord. Ne jamais utiliser de produits chimiques (comme le benzène) ou de dissolvants pour peinture.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LA TELEVISION

Les images fixes, comme toutes les images, sont susceptibles d'endommager le tube en marquant le phosphore. L'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à grand écran est déconseillé.

UTILISATION DU SYSTEME DE JEUX VIDEO SEGA DREAMCAST

Ce GD-Rom a été conçu pour être utilisé avec la console Sega Dreamcast. N'essayez pas d'utiliser le GD-Rom sur un autre système, et en particulier sur un lecteur de CD-ROM. En effet, cela pourrait endommager le casque et / ou les enceintes. La licence de ce jeu porte exclusivement sur l'usage domestique sur la console Sega Dreamcast. Toute copie, reproduction, redistribution ou représentation dans un lieu public sont expressément interdites.

Les personnages et événements représentés dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes existantes ou ayant existé serait pure coïncidence.

ESPER

Merci d'avoir acheté *Blue Stinger* pour la console Sega Dreamcast. Prenez quelques instants pour te familiariser avec le manuel avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

L'île aux Dinosaures	2
Commandes du jeu	4
Démarrer une partie	8
Objectif du jeu	9
Écran de jeu	10
Utiliser le terminal d'accès portable	12
Distributeurs automatiques	14
Enregistrer la partie	15
Personnages	16
Armes et objets	20
Support clients	22
Crédits	24
Contrat de licence du produit	24

Ce jeu nécessite une carte mémoire Visual Memory pour le stockage des données enregistrées. Chaque partie enregistrée occupe quatre blocs de mémoire.

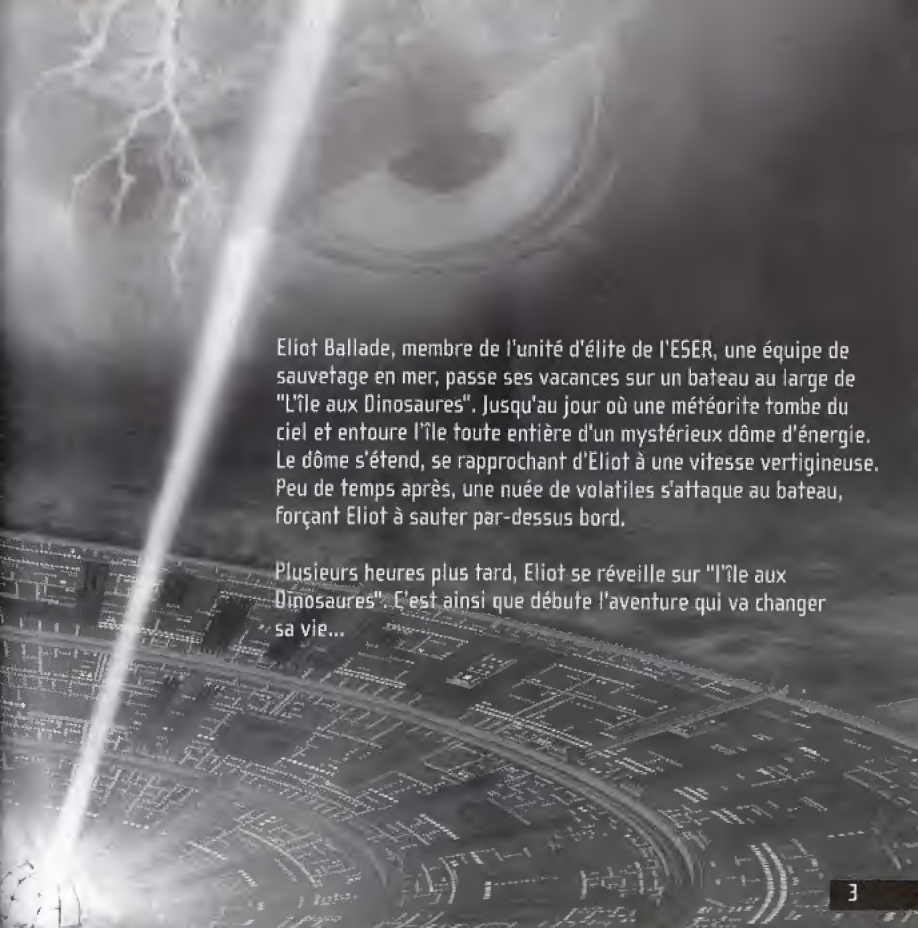
L'ÎLE AUX DINOSAURES

Une météorite géante s'écrase sur la péninsule du Yucatan. L'écosystème est détruit et l'hiver nucléaire provoque la disparition des dinosaures.

En l'an 2000 après J.-C., 65 millions d'années plus tard, un tremblement de terre de grande magnitude frappe Mexico. L'onde de choc est telle que toute la région est touchée.

Des profondeurs de l'océan, à proximité de la péninsule du Yucatan, une île encore inconnue émerge à la surface de l'eau. Au sommet se trouve un cratère immense, né de l'impact de la météorite. Les autorités américaines et mexicaines la baptisent "île aux Dinosaurés". Une équipe de scientifiques est dépêchée sur place.

Les recherches, classées top secrètes, durent 17 ans. Pendant ce temps, une ville est édifée et un groupe de biotechnologie est fondé. Celui-ci devient très vite le centre économique de l'île.



Eliot Ballade, membre de l'unité d'élite de l'ESER, une équipe de sauvetage en mer, passe ses vacances sur un bateau au large de "L'île aux Dinosaures". Jusqu'au jour où une météorite tombe du ciel et entoure l'île toute entière d'un mystérieux dôme d'énergie. Le dôme s'étend, se rapprochant d'Eliot à une vitesse vertigineuse. Peu de temps après, une nuée de volatiles s'attaque au bateau, forçant Eliot à sauter par-dessus bord.

Plusieurs heures plus tard, Eliot se réveille sur "l'île aux Dinosaures". C'est ainsi que débute l'aventure qui va changer sa vie...

commandes du jeu

Blue Stinger est un jeu à un seul joueur. Avant d'allumer ta console Sega Dreamcast, vérifie que la manette de jeu Sega Dreamcast est insérée dans le port de commande A. Au cours de la partie, tu peux jouer le personnage d'Eliot ou de Dogs. Certaines commandes fonctionnent de manière légèrement différente selon le personnage choisi.

Zoom avant sur carte

Tirer avec l'arme sélectionnée

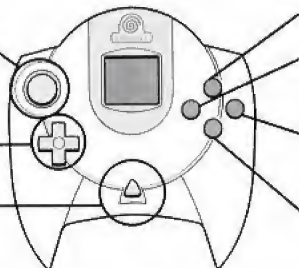


Zoom arrière sur la carte

Contrôle manuel de la caméra

Déplacer le personnage (gauche, droite, avant, arrière)

Afficher le terminal d'accès portable



Tirer avec une arme sélectionnée

Coups de pied et coups de poing avec une arme de poing. Appuyer plusieurs fois pour les combos

Bouton Annuler. Pour faire nager Eliot lorsqu'il est dans l'eau.

Valider le choix / Regarder l'objet. Monter à une échelle / Escalader un obstacle

Remarque: pour retourner à l'écran d'accueil à tout moment du jeu, appuie simultanément sur A, B, X, Y et le bouton Start. Cela permettra de réinitialiser le jeu et d'afficher l'écran d'accueil.

Ne touche jamais le stick analogique ni même les boutons analogiques G et D pendant la mise sous tension de la console Sega Dreamcast. En effet, cela risquerait d'interrompre la procédure d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

CONTRÔLE DU DÉPLACEMENT

Pour déplacer ton personnage dans une direction, il suffit d'orienter le stick analogique dans cette direction. La vitesse de déplacement du personnage dépend de la pression que tu exerces sur le stick. Tu peux également déplacer ton personnage à l'aide de la croix directionnelle. Tu peux "pousser" certains objets en te collant à eux et en te déplaçant.

INTERACTION

Appuie sur le bouton **A** pour interagir avec un objet qui se trouve en face de toi. Pense à utiliser le bouton **A** chaque fois que tu rencontres un objet susceptible d'être manipulé. Le mode d'interaction varie en fonction du type d'objet. Le bouton **A** te permet de récupérer et d'utiliser des objets, d'ouvrir des portes, d'actionner des panneaux de contrôle, d'escalader des échelles, de monter des escaliers et d'effectuer toutes sortes d'actions.

Commandes de direction

Vers le haut/l'arrière-plan

Vers la gauche

Vers la droite

Vers le bas/le premier plan



Commandes de vitesse

COURIR

MARCHER



TERMINAL D'ACCÈS PORTABLE



Appuie sur le bouton **Start** pour afficher le terminal d'accès portable. Les instructions d'utilisation du terminal se trouvent aux pages 12 et 13 du présent manuel. Appuie à nouveau sur le bouton **Start** pour revenir à la partie en cours.

Remarque: *Blue Stinger* est incompatible avec toute autre manette de jeu. L'utilisation de manettes incompatibles est exclue de la garantie.

CONTRÔLER ELIOT

Eliot peut utiliser des armes de courte ou de longue portée.

Attaque de longue portée.



Bouton analogique D

Le bouton analogique D te permet de faire feu avec l'arme de longue portée sélectionnée. Lorsque le chargeur est vide, appuie à nouveau sur la **gâchette droite** pour recharger l'arme. Contente-toi de pointer l'arme dans la direction de l'ennemi, la visée s'effectue automatiquement.

nager

Bouton B

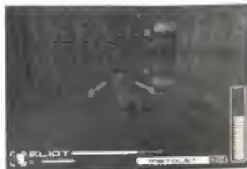
Si tu appuies sur le bouton B alors qu'Eliot est dans l'eau, il se met à nager. Utilise le stick analogique pour diriger Eliot pendant qu'il nage. Lorsqu'il commence à manquer d'air, appuie sur le bouton B [en relâchant le stick] pour qu'il remonte à la surface.

Attaque de courte portée



Bouton X

Le bouton X te permet d'utiliser l'arme de courte portée sélectionnée. En l'absence d'arme de courte portée, Eliot utilise ses poings. Chaque arme offre un ensemble de configurations d'attaque, chacune étant contrôlée par le bouton X.



Attaque



Bouton analogique D

Appuie sur le **bouton analogique D** pour utiliser ton arme. Si Dogs n'a pas encore d'arme, il sera incapable d'attaquer. Il existe deux types d'armes : les armes de courte portée et les armes de longue portée.

dommage max

Certains adversaires sont plus vulnérables à certaines armes qu'à d'autres. Lorsqu'un ennemi est doublement blessé par une arme, il dégage une lumière rouge. Dans ce cas, il est vivement recommandé de se souvenir de quelle arme il s'agit, pour pouvoir l'utiliser la prochaine fois que tu rencontres un ennemi de ce type.



contrôler dogs

Contrairement à Eliot, Dogs ne peut manier qu'une seule arme à la fois. Il compense ce désavantage par ses excellentes qualités défensives.

défense



Bouton X

Appuie sur le bouton X pour te défendre des attaques ennemies. Note bien que ton système de défense n'est pas infallible. Tu ne sortiras pas indemne de toutes les attaques même si tu te défends. Il t'arrivera aussi de pâtir de tes mouvements de défense.

démarrer une partie



Menu principal

Appuie sur le bouton **Start** dans l'écran d'accueil pour afficher le menu principal. Utilise les boutons directionnels Haut et Bas pour circuler dans le menu, puis appuie sur le bouton **A** ou **Start** pour continuer.



NOUVELLE PARTIE

Choisis cette option pour commencer une partie. Au début de la partie, tu ne peux jouer qu'Eliot. Au-delà d'un certain point, tu pourras passer et repasser d'Eliot à Dogs aussi souvent que tu le souhaites.

CHARGER PARTIE

Cette option te permet de reprendre une partie précédemment enregistrée au point où tu l'avais laissée. Sélectionne le logement contenant la carte mémoire VM que tu souhaites utiliser, puis appuie sur le bouton **A**. Sélectionne ensuite le fichier de la partie voulue, et appuie à nouveau sur le bouton **A**. Appuie une dernière fois sur le bouton **A** pour confirmer.



OPTIONS

Le menu Options te permet de modifier les paramètres de jeu. Utilise les boutons directionnels Haut et Bas pour sélectionner l'élément à modifier. Tu peux faire défiler les paramètres d'un élément sélectionné à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite. Pour revenir au menu principal, sélectionne **Quitter** ou appuie sur le bouton **Start**.

Difficulté - Choisis le niveau de difficulté voulu.

Son - Choisis un son de qualité mono ou stéréo.

TA MISSION

Ta mission consiste à résoudre le mystère de l'île aux Dinosaures. Utilise les différentes qualités d'Eliot et de Dogs pour explorer cette île et découvrir un à un ses secrets. Chaque mission annexe que tu accompliras lèvera une partie du mystère de l'île aux Dinosaures.

Le terminal d'accès portable

Janine King envoie régulièrement des messages à Eliot sur son terminal d'accès portable ESER. Lorsqu'un message arrive, appuie sur le bouton **Start** pour en prendre connaissance.



partie terminée

Chaque fois que tu es victime d'une attaque de monstre, tu perds des points d'énergie. Lorsque le niveau d'énergie de Dogs ou d'Eliot atteint zéro, la partie se termine, et tu reviens à l'écran d'accueil.



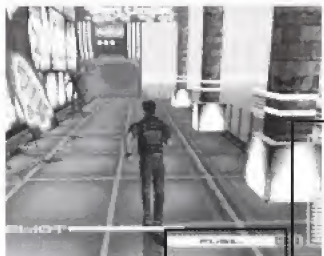
MISSIONS annexes

A mesure que tu progresses dans ta mission, tu te trouves dans des situations où tu as l'occasion de sauver quelqu'un ou d'effectuer d'une tâche précise. Si tu réussis, tu peux être récompensé par une nouvelle arme ou un nouvel objet. Mais si tu échoues, la partie se poursuit normalement. Les missions annexes n'ont pas d'incidence sur le succès de la mission principale.



Remarque: certaines dates apparaissant au cours du jeu correspondent à la convention américaine d'affichage des dates. Par exemple, le 24 octobre peut s'écrire 1024 et non 2410.

INDICATEURS PRINCIPAUX



Energie

Chargeurs restants

Cartouches restantes

Voici l'écran de jeu de base de Blue Stinger. Les barres d'état disparaissent pendant les scènes cinématiques ; ton personnage est alors contrôlé par l'ordinateur.



AUTRES INFORMATIONS

Temps restant



Au cours des missions annexes qui imposent une limite de temps, le temps qu'il te reste pour terminer la mission s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

Énergie de l'ennemi



Certains des ennemis les plus puissants qu'il te faudra affronter possèdent leur propre barre de santé, affichée dans la partie supérieure de l'écran.

INDICATEURS SECONDAIRES

Outre la barre d'état de santé, différentes barres d'état apparaissent à l'écran au cours de la partie. L'icône affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran identifie la fonction des barres d'état secondaires.



température corporelle

Lorsque tu pénètres dans un endroit très chaud ou très froid, une barre indiquant la température de ton corps s'affiche à l'écran. Tu ne peux supporter les températures extrêmes que quelques instants avant de commencer à perdre de points d'énergie. Si tu restes trop longtemps dans un environnement extrême, tu perds régulièrement des points d'énergie (comme l'indique la barre de température) et ce jusqu'à ce que reviennes dans une zone où les conditions de température sont normales.



oxygénomètre

L'oxygénomètre mesure la quantité d'air qu'il reste dans tes poumons. Il s'affiche lorsque tu nages sous l'eau. Lorsque tu commences à manquer d'air sous l'eau, tu perds très rapidement tes points d'énergie. Remonte à la surface pour reprendre ton souffle.



masque à oxygène

Si tu disposes d'un masque à oxygène, ton personnage l'utilisera automatiquement en cas de nécessité. La barre d'état du masque à oxygène indique la quantité d'oxygène restante dans le masque. Lorsque le masque a épuisé sa réserve d'oxygène, tu dois le recharger avant de l'utiliser à nouveau.



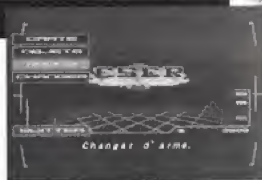
UTILISER LE TERMINAL D'ACCÈS PORTABLE



L'ÉCRAN DU TERMINAL

Tout membre de l'ESER est équipé d'un terminal d'accès portable. Il te permet de sélectionner différentes armes et objets, ainsi que de changer de personnage.

Appuie sur le bouton **Start** pour accéder au terminal. Dans le menu principal, sélectionne un sous-menu, puis appuie sur le bouton **A**. Pour revenir au menu précédent, appuie sur le bouton **B** ou sélectionne **Retour**. Pour revenir directement à la partie, appuie sur le bouton **Start**.



CARTE

Le terminal dispose d'un système de cartographie automatique qui te permet de savoir instantanément où tu te trouves et quel chemin tu as parcouru. Des kiosques d'information interactifs répartis dans toute l'île te fourniront des cartes gratuites et téléchargeables des environs.

Utilise les boutons directionnels **Haut** et **Bas** pour sélectionner la partie de l'île que tu veux afficher, puis appuie sur le bouton **A** pour obtenir la carte de la région. Pour un gros plan d'une zone particulière de l'île, sélectionne la zone, puis appuie sur le bouton **A**. Dans ces gros plans, les zones que tu as déjà explorées apparaissent en vert ; les autres en bleu. Les zones où tu te trouves sont en rouge.



OBJETS

Tu peux vérifier le contenu de ton inventaire dans le menu Objets. Sélectionne **Energie** ou **Autre**, puis l'objet que tu veux utiliser. Les objets classés dans **Energie** te permettent de récupérer de l'énergie et d'améliorer ton état de santé. Les autres objets interviennent à certains moments de la partie. Pour une description de chaque nouvel objet de l'inventaire, sélectionne l'objet puis **Infos**.



ARMES

Le menu Armes te permet de sélectionner une nouvelle arme pour chaque personnage. Commence par choisir le personnage dont tu veux changer l'arme, puis sélectionne l'arme que tu souhaites utiliser. Pour plus d'informations sur une arme particulière, sélectionne Infos.



Courte portée/Longue portée

Passer d'une arme de courte portée à une arme de longue portée et inversement

Eliot peut utiliser à la fois une arme de courte portée et une arme de longue portée. Dogs ne peut utiliser qu'un seul type d'arme à la fois. Pour afficher alternativement la liste des armes de courte ou de longue portée, sélectionne l'icône des armes de courte ou de longue portée située dans le coin inférieur droit de l'écran et appuie sur le bouton A.

CHANGER DE PERSONNAGE

Tu peux passer du personnage d'Eliot à celui de Dogs et inversement en sélectionnant le personnage de ton choix à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite, puis en appuyant sur le bouton A.



Eliot ou Dogs

Avant de sélectionner le personnage que tu veux incarner, n'oublie pas que les deux gaillards ne possèdent pas les mêmes qualités:



Eliot

- sait nager
- est rapide et agile.
- peut porter à la fois une arme de courte portée et une de longue portée



Dogs

- peut utiliser des armes plus puissantes qu'Eliot
- peut se défendre contre les attaques.
- est plus robuste

DISTRIBUTEURS automatiques

Argent

Certains de tes ennemis auront de l'argent dans leurs poches. Tu pourras récupérer cet argent qui se répandra sur le sol si tu les bats. L'argent que tu "empoches" ainsi à l'issue d'un combat est crédité sur un compte auquel Eliot et Dogs ont accès.



ACHETER DES ARMES ET DES OBJETS

Tu peux utiliser cet argent pour acheter des boissons ou des aliments énergétiques, des armes ou des objets proposés par les distributeurs automatiques répartis dans toute l'île aux Dinosaures.



Pour utiliser un distributeur, place-toi devant la machine et appuie sur le bouton A. Choisis l'objet qui t'intéresse à l'aide des boutons directionnels Gauche et Droite. Si tu as suffisamment d'argent, appuie sur le bouton A pour acheter l'objet sélectionné. Pour revenir à l'écran de jeu, appuie sur le bouton B ou sélectionne l'option Quitter.



Crédit

POSTES MÉMOIRE



Des machines te permettant d'enregistrer ta position et ta situation actuelle sont disséminées sur l'île aux Dinosaures. Pour enregistrer ta partie, place-toi devant un poste mémoire (illustration à droite) et appuie sur le bouton A. Le menu Enregistrer la partie apparaît à l'écran. Tu peux enregistrer les parties aussi souvent que tu le souhaites, mais tu ne peux pas enregistrer plus de six parties par carte mémoire VM.



ENREGISTRER LA PARTIE

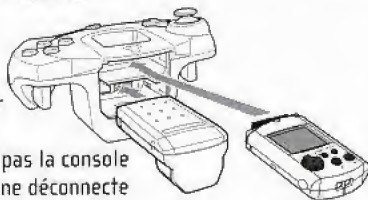


Sélectionne le port contenant la carte mémoire VM à utiliser, puis appuie sur le bouton A. Sélectionne ensuite le numéro de fichier dans lequel tu veux enregistrer la partie, puis appuie sur le bouton A. Appuie de nouveau sur le bouton A pour confirmer ton choix.



UTILISER LES CARTES MÉMOIRE

- Les fichiers des parties peuvent être enregistrés dans le premier ou le deuxième port d'extension VM.
- Chaque fichier d'enregistrement de partie occupe quatre blocs de mémoire sur la carte. Tu peux enregistrer six parties au maximum sur une carte mémoire VM.
- Pendant l'enregistrement d'une partie, ne mets pas la console hors tension, ne retire pas la carte mémoire et ne déconnecte pas la manette.



* Insère Vibration Packs dans la prise de connexion numéro 2.



ELIOT BALLADE

C'est le personnage principal de *Blue Stinger*. Il fait partie de l'équipe C730 de l'ESER, une organisation spécialisée dans le sauvetage en mer. Il a 28 ans, est passionné par son travail et aime par dessus tout secourir les âmes en détresse

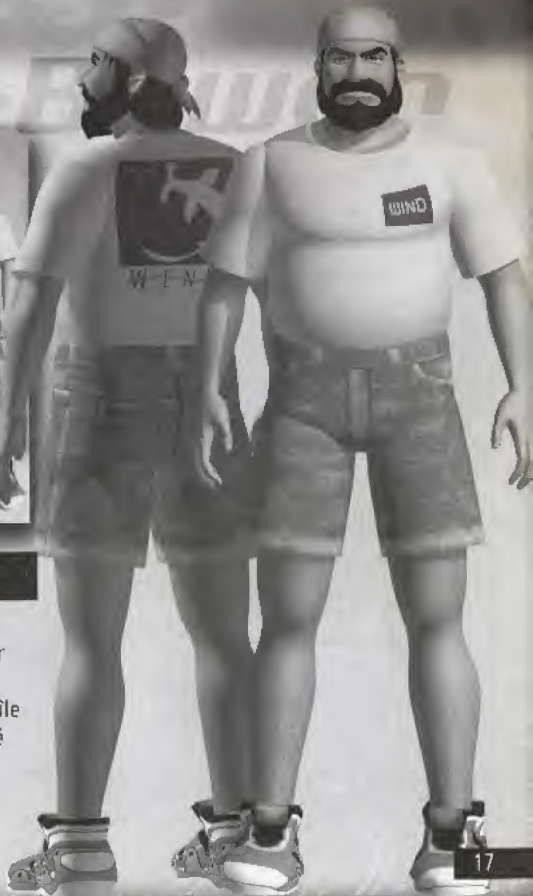


Dogs Bower



DOGS BOWER

Ancien expert en armes lourdes, il a participé à la première expédition sur l'île aux Dinosaurés. A 43 ans, Dogs dirige une affaire de ferry qui relie l'île au continent. Son passé semble hanté d'obscurs secrets.





Janine King

Un petit génie de 24 ans, employée à la division Sécurité de la Kimra Corporation. A l'âge de 16 ans, elle était diplômée du MIT. Elle sait tout sur la technologie informatique et connaît parfaitement le système informatique de l'île.

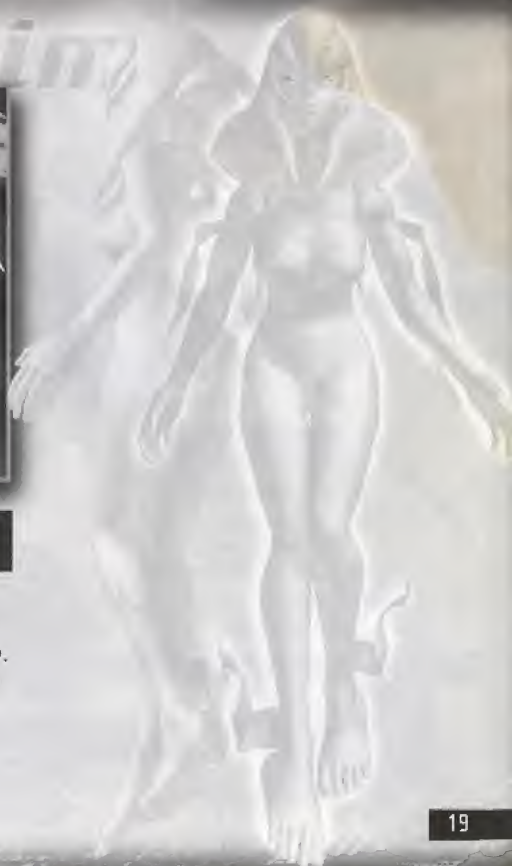


Nephilim



NEFFILIM

C'est une créature mystérieuse, qui ressemble à un ange et qu'Eliot aperçoit de temps en temps au fil de son enquête. Nephilim suit Eliot et l'observe, mais ses intentions sont difficiles à déterminer. Elle rayonne d'une étrange lumière bleutée.



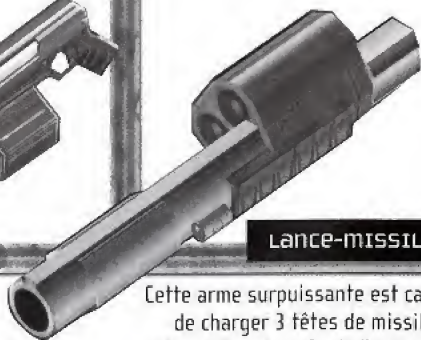
FUSIL AUTOMATIQUE

Le fusil automatique Masson M7700 tire trois cartouches à la fois.



LANCE-MISSILES

Cette arme surpuissante est capable de charger 3 têtes de missiles de 120 mm à la fois. Seule Dogs peut la manipuler, elle est bien trop lourde pour Eliot.



HACHE

Cette hache de secours standard est normalement conçue pour sauver des vies, pas pour servir d'arme offensive.



MASSUE

Cette arme, dont seul Dogs peut se servir, est en fait une massue surdimensionnée. Cette



ARBALÈTE

avec viseur incorporé.

arme mortelle est si lourde et difficile à manier qu'il te faudra bien des efforts avant de pouvoir t'en servir efficacement contre un ennemi.



Objets

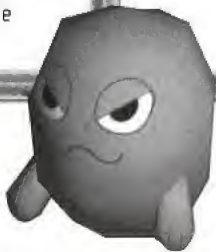
HAMBURGERS ET HOT DOGS

Le hamburger et le hot dog te permettent de récupérer beaucoup d'énergie.



PELUCHE

Grande peluche inspirée de l'émission préférée des enfants, " Gaily le grincheux et Gary le pleurnichard ".



STEAK

Ce festin délicieux va décupler tes forces.

DOXINE

La doxine est l'un des médicaments miracle du XXI^e siècle.



support clients

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours / 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 36 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/02/98, pour la France métropolitaine : 2,23 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CRÉDITS

ACTIVISION

PRODUCER
MIKA HAYASHI
ASSOCIATE PRODUCER
TADAYUKI HORIE
TECHNICAL ADVISOR
T. COLIN MACK
SENIOR VICE PRESIDENT
BILL SWARTZ
ACQUISITIONS MANAGER
TAKEHISA ABE
ACQUISITIONS EXECUTIVE
DAVID GRIJNS
ACQUISITIONS ANALYST
RYAN KAMEMOTO
QA MANAGER, CONSOLE DIVISION
MARILENA MORINI
QA LEAD
SAM NDURIANI
QA TESTERS
PETER MURAVEZ
RON WEIBEL
ADAM HARTSFIELD
MATT MORTON
ANGELO FEDERIZO
MANUAL TRANSLATION
MICAH BLY
MANUAL DESIGN
SYLVIA DRZEL
MIKE RIVERA
EXECUTIVE VICE PRESIDENT OF
WORLDWIDE STUDIOS
MITCH LASKY
VICE PRESIDENT OF BUSINESS & LEGAL
AFFAIRS
GEORGE ROSE

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS MANAGER

MICHAEL HAND
QA SPECIAL THANKS
NADINE THEUZILLOT
JIM SUMMERS
ERIC ZALA
TANYA LANGSTON
JASON WONG
ANGELO FEDERIZO
GARY BOLDUC
JERMAINE CLARKE
LOCALISATION MANAGER
ED BAINBRIDGE
TRANSLATION SERVICES
EXEQUO
ARTWORK MANAGER
JACKIE WHALE
SENIOR V.P. INTERNATIONAL
BOB DEWAR

SEGA ENTERPRISES

SHOICHIRO IRIMAJIRI
HISASHI SUZUKI
SHUJI UTSUMI
HIROKAZU KOJIMA
HISAKI NIIMIYA
YUSUKE YOSHIDA
MASAAKI KAWAMURA
YUMIKO MIYAUCHI
TOMOAKI OGAWA
HIDEOKI YOHKAIKIHIYA
HIROSHI MATSUI
SHOIKI SATO
TAKAYUKI SUZUKI
AKIRA TERASAWA

CLIMAX GRAPHICS

PRODUCER
SHINYA NISHIGAKI
CREATURE DESIGN
ROBERT SHORT
STORYBOARD
PETE VON SHOLLY
DIRECTOR
AYUMU KOJIMA
ASSISTANT DIRECTOR
EIJI OHKOSHI
MAIN PROGRAMMER
KAZUAKI YOKOZAWA
ART DIRECTOR
RYOSUKE MURAKAMI
CHIEF CG DESIGNER
ATSUSHI YAHAMOTO
STORY
MASAKI SEGAWA
SHINYA NISHIGAKI
CHARACTER DESIGN
MASAKI SEGAWA
GAME SCENARIO & DIALOGUE
SHINYA NISHIGAKI
MUSIC COMPOSER
TOSHIHIKO SAHASHI
SOUND DESIGNER
YUKINORI KIKUCHI [ELECTRO ZOO]